



Perancangan Antarmuka dan Pengalaman Pengguna (UX) pada Layanan Seblak Online Menggunakan Metode UCD

Istiana Tila Amara¹, Dipa Angga Putra², Christ Thymothy³

^{1,2,3}Universitas Pamulang, Indonesia

E-mail: istianatilaamara@gmail.com

Article Info

Article history:

Received Desember 04, 2025

Revised Desember 12, 2025

Accepted Desember 16, 2025

Keywords:

User Experience; User-Centered Design; Online Food Ordering; Interface Design; Usability.

ABSTRACT

This study aims to design the user interface and user experience (UX) of an online Seblak ordering service using the User-Centered Design (UCD) method. The online Seblak service was selected due to the increasing demand for fast, easy, and practical food ordering services. However, in practice, several issues are still found, such as non-intuitive interfaces and ordering flows that do not fully meet user needs. The UCD method was implemented through several stages, including understanding the context of use, identifying user requirements, designing alternative solutions, and conducting iterative evaluations to achieve an optimal design. Data were collected through observation, brief interviews, and the development of a responsive interface prototype. The design evaluation was carried out using usability testing to measure ease of use, effectiveness, and user satisfaction. The results indicate that the proposed interface design improves navigation clarity, accelerates the ordering process, and enhances overall user comfort. This study is expected to serve as a reference for the development of digital culinary applications that prioritize user needs.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received Desember 04, 2025

Revised Desember 12, 2025

Accepted Desember 16, 2025

Keywords:

Pengalaman Pengguna; User-Centered Design; Pemesanan Makanan Online; Desain Antarmuka; Usability.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) pada layanan pemesanan Seblak online menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Layanan Seblak online dipilih karena meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap pemesanan makanan yang cepat, mudah, dan praktis. Namun, pada penerapannya masih ditemukan permasalahan berupa tampilan antarmuka yang kurang intuitif serta alur pemesanan yang belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode UCD diterapkan melalui beberapa tahapan, yaitu memahami konteks penggunaan, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merancang alternatif desain, serta melakukan evaluasi secara berulang hingga diperoleh rancangan yang optimal. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara singkat, dan pengembangan prototipe antarmuka dengan pendekatan visual yang responsif. Evaluasi desain dilakukan menggunakan metode *usability testing* untuk mengukur kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan antarmuka yang diusulkan mampu meningkatkan kejelasan navigasi, mempercepat proses pemesanan, serta meningkatkan kenyamanan pengguna secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi kuliner berbasis digital yang berfokus pada kebutuhan pengguna.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**Corresponding Author:**

Istiana Tila Amara

Universitas Pamulang

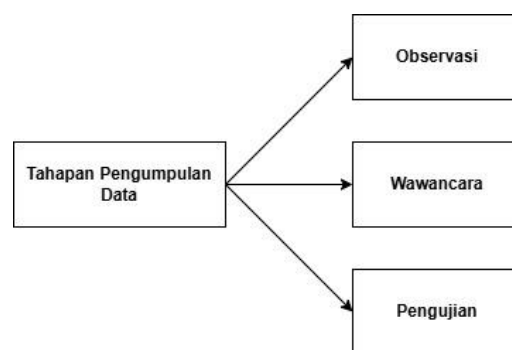
Email: istianatilaamara@gmail.com**PENDAHULUAN**

Usaha kuliner merupakan salah satu jenis bisnis atau usaha yang pesat dan banyak diminati oleh pelaku bisnis. Selain menguntungkan karena potensi pasar yang terus-menerus, modal yang diperlukan relatif kecil dan jenis usaha yang bervariasi juga menjadi alasan mengapa bisnis kuliner termasuk bisnis yang menjanjikan (Ananda, 2021) [1]. Di samping itu, perubahan perilaku konsumen yang semakin menuju ke arah digital membuat pelaku usaha di bidang kuliner perlu beradaptasi agar tidak tertinggal. Saat ini, konsumen lebih menginginkan layanan yang cepat, praktis, dan mudah diakses melalui ponsel, terutama ketika melakukan pemesanan makanan. (Hidayat, 2022) [2]

Di tengah meningkatnya penggunaan layanan digital, kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna sangat penting dalam menilai kesuksesan aplikasi kuliner. Pengguna cenderung meninggalkan aplikasi ketika desainnya tidak menarik, alur pemesanan yang rumit, atau menu informasi yang tidak jelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode User-Centered Design (UCD) dalam perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UX) pada layanan Seblak Online. Metode UCD dipilih karena menekankan keterlibatan pengguna secara langsung dalam proses perancangan sistem, sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna aplikasi pemesanan makanan (Rahman & Akbar, 2021). Dalam penelitian ini, tahapan metode penelitian disusun menjadi tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan pengujian yang merupakan bagian dari implementasi pendekatan UCD



Gambar 1. Tahapan Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku pengguna dalam menggunakan layanan pemesanan makanan online, khususnya pada proses pemilihan menu, pemahaman informasi, dan alur pemesanan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan



awal yang dialami pengguna sebagai dasar perancangan antarmuka layanan Seblak Online sesuai pendekatan User-Centered Design (Rahman & Akbar, 2021; Putri & Sasmoko, 2021).

b. Wawancara

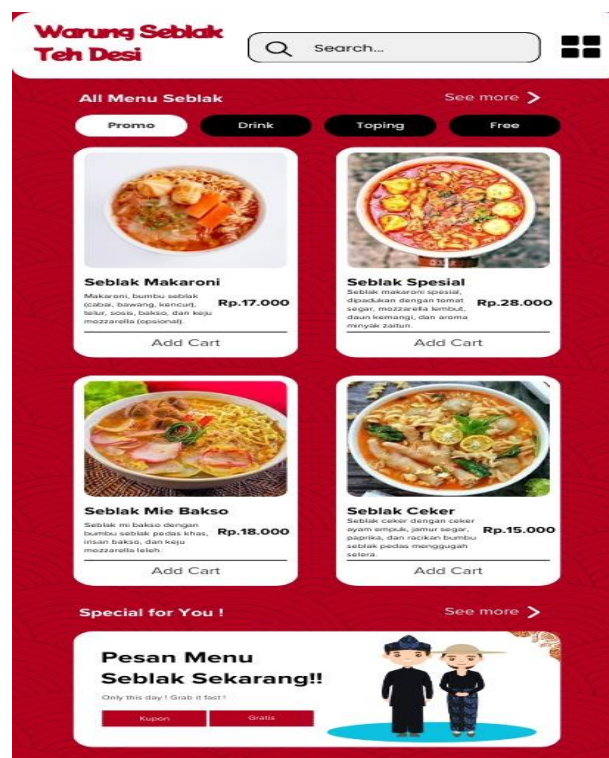
Wawancara dilakukan untuk menggali kebutuhan dan preferensi pengguna terkait kemudahan penggunaan, kejelasan informasi menu, serta proses pemesanan. Data hasil wawancara digunakan untuk merumuskan kebutuhan pengguna sebagai acuan dalam perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (Hidayat et al., 2022; Lestari & Widodo, 2022).

c. Pengujian

Pengujian dilakukan menggunakan *usability testing* terhadap prototipe antarmuka layanan Seblak Online. Pengujian bertujuan untuk menilai kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, serta efektivitas alur pemesanan berdasarkan skenario tugas yang diberikan kepada pengguna (Tullis & Albert, 2021; Utami & Prasetyo, 2023).

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan antarmuka layanan Seblak Online yang dikembangkan berdasarkan tahapan observasi, wawancara, dan pengujian mampu meningkatkan kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam proses pemesanan. Pengguna dapat memahami informasi menu dengan lebih jelas serta menyelesaikan proses pemesanan secara lebih efisien (Mahendra & Yusuf, 2022).



Gambar 1. Halaman Dashboard

Antarmuka layanan Seblak Online dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memilih dan memesan menu. Informasi produk seperti gambar, nama, harga, dan deskripsi disajikan dengan jelas, serta didukung kategori menu yang membantu navigasi. Proses pemesanan dibuat sederhana melalui tombol *Add Cart*, sehingga pengguna dapat memesan



dengan cepat. Desain visual yang konsisten, penggunaan warna kontras, dan adanya fitur promo meningkatkan kenyamanan serta pengalaman pengguna secara keseluruhan.



Gambar 2. Halaman Detail Menu

Tampilan detail menu memungkinkan pengguna menyesuaikan pesanan melalui pilihan tingkat kepedasan yang jelas dan mudah dipahami. Penggunaan tombol radio membantu pengguna memilih level tanpa kebingungan. Informasi harga tetap terlihat, sehingga pengguna sadar akan biaya sebelum memesan. Tombol aksi *Tambah* dan *Pesan* dibedakan warna untuk memperjelas fungsi, yang membuat proses pemesanan lebih cepat dan intuitif.



Gambar 3. Halaman Keranjang Menu



Halaman keranjang menampilkan ringkasan pesanan secara jelas, termasuk nama menu, gambar, harga, dan jumlah pesanan. Pengguna dapat dengan mudah menambah atau mengurangi jumlah item melalui tombol kontrol kuantitas. Tombol *Delete* dan *Checkout* diberi warna kontras untuk membedakan fungsi, sehingga membantu pengguna menyelesaikan transaksi dengan cepat dan mengurangi kesalahan dalam proses pemesanan.

Gambar 4. Halaman Menu Pembayaran

Halaman pembayaran menampilkan pilihan metode pembayaran yang beragam dan mudah dipahami, seperti dompet digital, kartu, QRIS, dan tunai. Informasi biaya tambahan dan total pembayaran disajikan secara transparan, sehingga pengguna dapat mengetahui rincian biaya sebelum transaksi. Fitur kode promo meningkatkan daya tarik pengguna, sementara tombol *Pesan Sekarang* ditampilkan menonjol untuk mendorong penyelesaian proses pembayaran secara cepat dan nyaman.

PEMBAHASAN

Penerapan pendekatan User-Centered Design melalui observasi dan wawancara membantu peneliti memahami kebutuhan pengguna sejak tahap awal perancangan. Selanjutnya, pengujian usability menunjukkan bahwa desain antarmuka yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya mengenai peningkatan UX pada aplikasi pemesanan makanan online (Rahman & Akbar, 2021; Pratiwi & Nugraha, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode User-Centered Design (UCD) melalui tahapan observasi, wawancara, dan pengujian mampu meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna pada layanan Seblak Online. Desain yang dihasilkan memiliki alur pemesanan yang lebih jelas, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



DAFTAR PUSTAKA

- Firmansyah, R., & Kurniawan, A. (2021). Consumer behavior toward online food services in Indonesia. *Jurnal Bisnis Digital*, 5(1), 21–30.
- Hassenzahl, M. (2021). *Experience design: Concepts and case studies*. Interaction Design Foundation.
- Hidayat, T., Putra, A., & Ramadhan, R. (2022). Internet usage and online food ordering behavior in Indonesia. *Jurnal Komunikasi Digital*, 6(1), 15–26. <https://doi.org/10.20473/jkd.v6i1.3214>
- Lestari, S., & Widodo, R. (2022). Implementasi user-centered design pada aplikasi kuliner berbasis mobile. *Jurnal Sistem Informasi dan Rekayasa*, 9(2), 101–110. <https://doi.org/10.29207/jsir.v9i2.3312>
- Mahendra, D., & Yusuf, A. (2022). User experience factors in online food delivery applications. *Jurnal Teknologi Informasi*, 10(1), 23–31. <https://doi.org/10.34010/jti.v10i1.2456>
- Nugroho, E. (2022). Smartphone-based food ordering trends in Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia*, 7(1), 44–53.
- Nurhayati, S., & Prasetyo, T. (2023). User experience evaluation in online culinary services. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 14(2), 89–98.
- Pratiwi, D., & Nugraha, A. (2023). User-centered design for improving mobile application usability. *Jurnal Teknologi Informasi dan Interaksi*, 8(1), 33–42.
- Putri, A., & Sasmoko. (2021). Digital transformation in the culinary business sector in Indonesia. *Binus Business Review*, 12(3), 233–241. <https://doi.org/10.21512/bbr.v12i3.7032>
- Rahman, A., & Akbar, F. (2021). User-centered design approach for improving food ordering application interface. *Jurnal Informatika Multimedia*, 6(2), 45–54.
- Sari, D., & Nugroho, E. (2023). Evaluation of user experience using the user-centered design method. *Jurnal Sistem Informasi*, 15(2), 112–121. <https://doi.org/10.21609/jsi.v15i2.4879>
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2023). *Interaction design: Beyond human-computer interaction* (6th ed.). Wiley.
- Tullis, T., & Albert, B. (2021). *Measuring the user experience* (3rd ed.). Morgan Kaufmann. <https://doi.org/10.1016/C2019-0-01326-1>
- Utami, R., & Prasetyo, D. (2023). Usability testing on mobile-based food service applications. *Jurnal Sistem dan Informatika*, 17(1), 65–74. <https://doi.org/10.30864/jsi.v17i1.4125>
- Wahyuni, R., & Saputra, A. (2021). Analysis of user experience on mobile culinary applications. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 5(2), 58–67.